

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	4
1.5 Metode Perancangan .....	5
1.6 Kerangka Perancangan .....	7
1.7 Pembabakan .....	8
<b>BAB II LANDASAN PEMIKIRAN</b> .....	<b>9</b>
2.1 Bunga Nasional .....	9
2.2 Karakter .....	9
2.3 Personifikasi .....	9
2.4 Karakter dalam Animasi .....	10
2.5 Desain Karakter .....	10
2.6 Color .....	14
2.7 Psikologi Warna .....	16
2.8 Concept Art .....	18
2.9 Landasan Perancangan .....	18
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>20</b>
3.1 Data dan Analisis Objek .....	20
3.1.1 Bunga Nasional .....	20
3.1.2 Bunga Melati Putih .....	20

3.1.3 Bunga Anggrek Bulan .....	21
3.1.4 Bunga Padma Raksasa .....	23
3.1.5 Analisis Data Objek .....	24
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar .....	24
3.2.1 Demografis .....	25
3.2.2 Geografis .....	25
3.2.3 Psikografis .....	25
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis .....	26
3.3.1 Fire Emblem Three Houses .....	26
3.3.2 Touken Ranbu:Hanamaru .....	30
3.3.3 Granblue Fantasy .....	34
3.3.4 Analisis Data Karya Sejenis .....	36
3.4 Analisis Data Keseluruhan .....	37
3.4.1 Deskripsi .....	37
3.4.2 Hasil Pengolahan Data .....	37
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Konsep .....	39
4.1.1 Konsep Pesan .....	39
4.1.2 Konsep Kreatif .....	39
4.1.3 Konsep Media .....	40
4.1.4 Konsep Visual .....	40
4.2 Proses Perancangan .....	46
4.2.1 Sketsa (Pra Produksi) .....	46
4.2.2 Digital (Produksi) .....	56
4.2.3 Hasil Perancangan .....	59
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	